

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PERPAJAKAN KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN

Qory Eka Retta Sari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail:

qorysari@mhs.unesa.ac.id

Agung Listiadi

Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail:

agunglistiadi@unesa.ac.id

Abstrak

Pembaharuan kurikulum 2013 terbaru dengan *scientific approach* mengharuskan kegiatan belajar mengajar dituntut agar lebih berpusat pada peserta didik dan guru hanya berlaku sebagai fasilitator. Salah satu persiapan yang dapat dilakukan seorang guru untuk memfasilitasi peserta didik yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* pada mata pelajaran administrasi perpajakan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian pengembangan ini divalidasi oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Uji coba media pembelajaran interaktif dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 2 Buduran. Media pembelajaran interaktif ini memperoleh hasil rata-rata prosentase keseluruhan variabel dari para ahli sebesar 89,67% dengan kriteria "sangat layak". Hasil respon peserta didik memperoleh prosentase rata-rata 91,16% dengan interpretasi "Sangat Dipahami". Maka, rata-rata keseluruhan dari hasil validasi para ahli serta hasil angket respon siswa diperoleh prosentase sebanyak 90,16% dan berkriteria "sangat layak". Maka, bisa dikatakan bahwa media interaktif administrasi perpajakan untuk kelas XI akuntansi yang telah dikembangkan sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di SMKNegeri 2 Buduran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Administrasi Perpajakan, PPh Badan Terutang, SMK

Abstract

The latest 2013 curriculum update with a scientific approach requires that the learning process is demanded to be more student-centered and the teacher only acts as a facilitator. One preparation that can be done by a teacher to facilitate students is by utilizing learning media. Therefore, an interactive learning media development was carried out using Adobe Flash Professional CS 6 on tax administration subjects with the ADDIE development model. This development research was validated by two material experts and 1 media expert. The interactive learning media trial was held on twenty students of class XII Accounting at SMKNegeri 2 Buduran. This interactive learning media obtained an average percentage of all variables from experts at 89.67% with the criteria "Very Decent". The results of students' responses obtained an average percentage of 91.16% with the interpretation "Very Understood". So, the overall average of the results of the validation of the experts and the results of the student questionnaire responses obtained a percentage of 90.16% with the criteria "Very Decent". So, it can be said that the interactive learning media for tax administration for accounting XI class that has been developed is very suitable to be used as a learning media in teaching and learning process at SMK Negeri 2 Buduran.

Keywords: interactive learning media, tax administration, corporate income tax payable, vocational school

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan dalam perkembangan kemajuan suatu negara, karena pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Inovasi atau pembaharuan kurikulum merupakan salah satu usaha yang dilaksanakan pemerintah untuk meraih cita-cita tersebut. Dalam pembaharuan kurikulum terbaru, yaitu kurikulum 2013, proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan baru saintifik (*scientific approach*)

dimana memiliki 5 fase aktivitas inti yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Sani, 2017:53). Proses pembelajaran ini menuntun peserta didik untuk memecahkan suatu masalah secara kaidah yang mencakup berbagai aktivitas mengamati, perumusan masalah, mengumpulkan berbagai berita dan penarikan simpulan (Abidin, 2014). Oleh karena itu dalam penerapannya, proses pembelajaran dituntut agar lebih berpusat pada peserta didik dan guru hanya berlaku sebagai fasilitator. Beberapa persiapan yang dapat

dilaksanakan oleh seorang guru untuk memfasilitasi peserta didik adalah merencanakan strategi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran serta bersumber belajar yang bersangkutan.

Perkembangan teknologipun telah merambah dalam dunia pendidikan dan memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu guru dapat memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran, akan membuat suatu proses belajar mengajar menjadi lebih lancar dan efektif, serta dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dengan lebih baik (Arsyad, 2017:29). Pemanfaatan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alat penyampaian materi kepada peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi (Arif F. Sadiman & Dkk, 2014:7). Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.

Menurut hasil studi pendahuluan dengan cara wawancara guru, diperoleh informasi bahwa media yang sering digunakan sebagai kegiatan pembelajaran pada matapelajaran administrasi pajak di SMK Negeri 2 Buduran yaitu *powerpoint*. Dalam prosesnya, kegiatan pembelajaran Administrasi Perpajakan dilaksanakan dengan metode ceramah. Metode ini condong membikin peserta didik pasif serta membuat konsentrasi berkurang apabila hanya mendengarkan saja kecuali mereka menganggap menarik materi tersebut (Machmuda dan Rosyidi dalam Kanah & Wahyudi, 2016)

Peserta didik merasa bahwa matapelajaran pajak ini termasuk salah satu mata pelajaran yang sukar. Pada mapel tersebut banyak berisikan materi pemahaman yang kompleks bukan bersifat hafalan saja, salah satunya dalam materi PPh badan terutang, dimana tidak hanya ditekankan pada teori tetapi juga terdapat materi tentang pengisian SPT Badan dimana diperlukan praktek pengisian secara langsung, perhitungan dan pengurangan tarif beserta rekonsiliasi fiskalnya yang rumit. Peserta didik menyatakan kesulitan karena belum adanya fasilitas atau media yang efektif untuk memahami materi PPh badan terutang tersebut.

Dari kendala diatas, peserta didik membutuhkan media inovatif yang mampu mencuri perhatian dan meningkatkan semangat dalam mencari pengetahuan serta memberi kemudahan peserta didik dalam mengerti materi. Pembuatan media ini memanfaatkan teknologi informasi dinilai efektif dalam membantu peserta didik mengerti materi. Media yang dianggap dapat mencuri perhatian peserta didik di era teknologi yang canggih ini salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif.

Pengguna media pembelajaran interaktif dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya karena telah dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan untuk proses selanjutnya (Munir, 2013). Karena penelitian telah memberitahukan bahwa

manusia mengingat 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, 20% dari apa yang mereka lihat saja (Munir, 2013).

Media pembelajaran interaktif dimana dalam materi PPh badan terutang saat ini sangat terbatas dan bersifat umum, terutama mengenai pengisian SPT Badan. Di dalam buku-buku yang ada, hanya ada contoh jadi SPT Badan, tanpa ada tatacara serta keterangannya. Dalam video tutorial yang beredar pun memiliki durasi yang panjang, sehingga tidak efektif untuk rangkaian belajar mengajar. Maka dari itu, secara khusus peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lebih lanjut yang mencakup materi PPh badan terutang untuk SMK Kelas XI Program Keahlian Akuntansi dan Lembaga.

Kelebihan media yang akan dikembangkan ini, akan terdapat sekilas materi PPh badan terutang, tutorial pengisian SPT Badan, serta perhitungan tarif PPh badan terutang. Media ini juga menyesuaikan kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 dalam pendekatan saintifik serta pemahaman secara kontekstual sehingga dapat menggambarkan secara jelas materi PPh badan terutang. Sehingga, peserta didik bisa jauh termotivasi dalam mengikuti proses belajar dan materi dapat tersampaikan dengan jelas sesuai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menginginkan penelitian model pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran".

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian riset dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan suatu output dalam bentuk produk yang kemudian di uji cobakan untuk menilai tingkat efektifitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2015:407)

Model desain instruksional *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda merupakan model pengembangan yang dipilih oleh peneliti. Model ini memiliki tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*). Model *ADDIE* ini bersifat umum dan mudah disesuaikan, dimana bisa dipergunakan untuk pengembangan model pembelajaran, pengembangan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, ataupun bahan ajar.

Subjek uji coba penelitian terdiri atas validator kesesuaian materi pembelajaran administrasi perpajakan

materi PPh Badan, validator kesesuaian media, dan peserta didik sejumlah 20 dari kelas XII Akuntansi.

Terdapat data kualitatif dan data kuantitatif yang dihasilkan didalam penelitian ini. Data kualitatif menurut Riduwan (2016:5) adalah data berupa kata-kata pada umumnya. Dalam penelitian ini hasil telaah para ahli merupakan data kualitatif yang didapatkan dalam bentuk pendapat dan masukan yang dituangkan di lembar telaah. Hasil ini akan di analisis dan di deskripsikan sehingga dapat menjadi dasar untuk melakukan revisi pengembangan produk. Sedangkan data berupa angka yang memiliki sifat objektif dan dapat dijelaskan semua orang disebut data kuantitatif (Riduwan, 2016:5). Hasil validasi para ahli serta angket respon siswa merupakan data kuantitatif yang nantinya akan ditinjau menggunakan teknik persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

Tahap dikembangkannya media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Pada tahap pertama, yaitu *analyze*, memiliki 3 langkah. Langkah pertama, analisis kinerja bermaksud sebagai cara untuk mencari tahu kendala yang dilalui pada proses belajarmengajar. Berdasarkan analisis kinerja yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, diketahui bahwa SMK Negeri 2 Buduran telah menggunakan kurikulum 2013, namun guru masih menggunakan metode ceramah. Bahan ajar dan media yang dipakai pada runtutan belajar mengajar saat ini terbatas, antara lain buku cetak serta *powerpoint*. Peserta didik pun masih merasa kesulitan dalam memahami materi PPh Badan terutama prosedur pengisian SPT Badan. Ilustrasi pada buku cetak dan *powerpoint* dirasa belum bisa mendemonstrasikan langkah-langkahnya secara nyata. Langkah berikutnya, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang telah ditemukan saat analisis kinerja. Hasil dari analisis kebutuhan, antara lain diperlukannya media yang mampu menunjang peserta didik aktif saat mempelajari materi PPh badan terutama prosedur pengisian SPT Badan. Ilustrasi pada buku cetak dan *powerpoint* dirasa belum bisa mendemonstrasikan langkah-langkah pengisian SPT Badan secara nyata. Langkah terakhir, perumusan tujuan pembelajaran digunakan untuk dasar dalam penyusunan desain multimedia interaktif yang dibuat.

Tahap kedua, tahap *design*. Pada tahap ini diperlukan adanya susunan rancangan produk yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan peneliti, yaitu pembuatan desain media (*Storyboard*) dan pengumpulan konten aplikasi. *Storyboard* dibuat sebagai

patokan rancangan untuk mempermudah proses pembuatan media. Langkah berikutnya adalah pengumpulan konten aplikasi seperti background, font, gambar, dan tombol dengan cara mendesain sendiri maupun mengunduh dari berbagai sumber *open source* kemudian dibuat menggunakan *CorelDraw X6*, sehingga membuat tampilan media lebih menarik.

Tahap ketiga, *development*. Peneliti mewujudkan design produk yang sudah direncanakan pada tahap design. Hal ini bermaksud agar dapat mendapatkan suatu produk media pembelajaran interaktif. Terdapat 3 langkah dalam tahap ini, yaitu menyusun media pembelajaran interaktif, telaah para ahli, dan validasi para ahli. Langkah pertama, penyusunan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan software yang telah ditentukan sebelumnya yaitu *Adobe Flash Pro CS6* dengan pemograman *action script 3.0*. Produksi media pembelajaran interaktif ini merealisasikan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Setelah media interaktif ini rampung diproduksi, langkah berikutnya adalah rangkaian telaah para ahli untuk pemberian saran dan masukan demi kesempurnaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan dengan cara mengisi lembar telaah ahli yang telah disediakan oleh peneliti. Terdapat dua orang ahli materi dan satu orang ahli media. Setelah dilaksanakan revisi sesuai telaah para ahli, tahap selanjutnya adalah validasi. Tahap ini bermaksud sebagai cara menilai media interaktif sebelum diujicobakan. Peneliti meminta semua ahli untuk memenuhi isi lembar validasi ahli yang disiapkan oleh peneliti untuk penilaian. Selanjutnya, hasilnya akan diolah menggunakan teknik prosentase.

Tahap keempat, tahap *implementation*. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi dan telah melalui proses validasi oleh para ahli kemudian akan diujicobakan dengan terbatas hanya pada 20 peserta didik kelas XII Akuntansi di SMKNegeri 2 Buduran, Sidoarjo yang memiliki tingkat kemampuan heterogen berdasarkan pemilihan guru. Kegiatan ujicoba ini bermaksud untuk mencari tahu pendapat peserta didik tentang media interaktif yang telah dibuat oleh peneliti.

Tahap terakhir yang dilakukan peneliti adalah tahap *evaluation*. Analisis dan evaluasi hasil validasi ahli serta angket respon siswa dilakukan pada tahap ini sehingga akan diketahui kelayakan media peneliti yang sudah dibuat. Media yang memperoleh rata-rata prosentase $\geq 61\%$ pada keseluruhan aspek penilaian pada lembar validasi ahli maka dikategorikan layak atau sangat layak. Sedangkan media pembelajaran interaktif yang dikategorikan dengan kriteria dipahami atau sangat dipahami memperoleh rata-rata prosentase $\geq 61\%$ dari keseluruhan aspek penilaian pada angket respon siswa.

Kelayakan Pengembangan

Kelayakan media pembelajaran interaktif didapatkan dari skor pemvalidasian yang sudah diberikan oleh semua ahli. Berikut merupakan perolehan analisis dari pemvalidasian oleh semua ahli materi.

Tabel 1 Data Analisis Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Total Skor		Presen-tase (%)	Krite-ria
		V1	V2		
1	Kualitas Isi dan Tujuan	41	37	86%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	28	23	85%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	23	23	92,5%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan Variabel				87,83%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Berdasarkan tabel hasil data diatas, nilai keseluruhan variabel yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis untuk media pembelajaran interaktif administrasi perpajakan untuk kelas XI didapatkan rata-rata prosentase kelayakan sebanyak 87,83% dan mendapatkan kriteria “sangat layak”.

Tabel 2 Data Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Presen-tase (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	22	87,5%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	28	92,5%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	51	94,5%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan Variabel			91,5%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Berdasarkan data tabel 2, diperoleh rata-rata keseluruhan variable untuk media pembelajaran interaktif administrasi perpajakan untuk kelas XI dengan prosentase kelayakan sebanyak 91,5% dan berkriteria “sangat layak”.

Respon Peserta Didik

Data hasil respon siswa didapatkan dari hasil uji coba terbatas yang dilaksanakan pada duapuluh peserta didik kelas XII AKL 2 SMK Negeri 2 Buduran. Didalam uji coba ini, peserta didik dikenalkan dan diberikan

penjelasan mengenai media yang selesai divalidasi oleh para ahli. Kemudian peserta didik diminta menggunakan media pembelajaran interaktif untuk belajar materi PPh Badan teutang. Pada akhir uji coba, peneliti meminta peserta didik untuk memenuhi lembar angket respon siswa agar diketahui tingkat respon siswa mengenai media yang dibuat. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Angket respon Siswa

No	Variabel	Sub Variabel	Presen- tase (%)	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	95%	Sangat Baik
		Minat/ perhatian	100%	Sangat Dipahami
		Kesesuaian	95%	Sangat Dipahami
		Rata-Rata Kualitas Isi dan Tujuan	96,25%	Sangat Dipahami
2	Kualitas Instruk- sional	Memberikan kesempatan belajar	95%	Sangat Dipahami
		Kualitas memotivasi	91,67%	Sangat Dipahami
		Kualitas sosial interaksi	90%	Sangat Dipahami
		Rata-Rata Kualitas Instruksional	92,23%	Sangat Dipahami
3	Kualitas Teknis	Keterbacaan	95%	Sangat Dipahami
		Mudah digunakan	95%	Sangat Dipahami
		Kualitas tampilan/ tayangan	80%	Dipahami
		Kualitas pengelolaan program	80%	Dipahami
Rata-Rata Kualitas Isi dan Tujuan			85%	Sangat Dipahami
Rata-Rata Keseluruhan Variabel			91,16%	Sangat Dipahami

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Menurut tabel 3, hasil respon peserta didik mendapatkan prosentase rata-rata 91,16% dengan interpretasi “Sangat Dipahami”. Maka, dapat disimpulkan jika media pembelajaran interaktif yang telah dibuat memiliki respon positif dari peserta didik saat dipergunakan untuk proses belajar mengajar.

Penelitian serupa yang telah dilaksanakan oleh Mochamad Rizky Kurniawan (2018) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash CS 6* berbasis android pada materi perdagangan internasional yang terbukti sangat layak dipergunakan dalam proses mengajar dengan hasil prosentase rerata sejumlah 90,34% dan diinterpretasikan “sangat layak”.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu 1) Tahap pembuatan media yang dilakukan mengikuti model pengembangan ADDIE. 2) Kelayakan media yang ditinjau dari hasil validasi oleh para ahli berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis guna memperoleh kriteria interpretasi “sangat layak” dipergunakan pada proses belajar mengajar. 3) Respon siswa terhadap media oleh peserta didik berdasarkan pada hasil angket respon siswa yang diberikan.

Saran

Berikut saran dari peneliti yang didasarkan dari kesimpulan di atas, yaitu 1) Diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat dikembangkan untuk materi administrasi perpajakan yang lain dengan desain dan variasi yang lebih baik lagi. 2) Diharapkan untuk mengembangkan media dengan varian soal yang lebih banyak agar pengetahuan yang diperoleh lebih banyak dan memberikan efek tidak mudah jenuh. 3) Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang *compatible* dengan media laptop atau maupun PC handphone serta dapat digunakan dalam banyak versi *windows* maupun *android* laptop tanpa menjadikan laptop lambat. 4) Disarankan untuk mengadakan penelitian selanjutnya tentang keefektivitasan dalam penerapan media ini dengan melakukan penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kanah, S., & Wahyudi, E. (2016). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Pada Materi Pengisian SPT Tahunan Wajib pajak Orang Pribadi Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal*

Pendidikan Akuntansi, 4(3), 1–8.

- Kurniawan, M. R. (2018). Menggunakan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi, Aplikasi Adobe Flash CS 6 Berbasis Android Pada Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. F. (2013). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, R. A. (2017). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.